1. **장점**

- 캐릭터의 다양함

- 다양한 인간군상을 대변하는 캐릭터가 있어서 내가 이입할 수 있는 캐릭터가 최소 하나는 있을 것 같네요

- 캐릭터가 귀여워요

- 여러 게임에서 이어서 꾸준히 발전하는 모습이 인상적입니다

- 조작에 어려움이 없었습니다

- 대화, 이동 동작이 의도한대로 작동했습니다

- 스토리가 재밌었다

- 이런 종류의 게임은 스토리, 대사가 게임 재미의 80-90% 이상 차지한다고 생각합니다. 그래서 스토리가 재밌는건 잘한 부분인 것 같습니다

- 캐릭터 컨셉/게임 설정

- 일상에서 흔하게 접하는 지하철을 특이하고 흥미로운 소재로 잘 활용한 것 같음

- 캐릭터가 자주 옷이 바껴서 넘 기여움

- 근데 대화창 사진은 안바뀌는 듯?

- 아이템 주는거 해보고 싶음…

- 토끼마다 스토리가 있어서 소소하게 웃음이 난당ㅋㅋ

- 백토끼 넘 기여움

- 캐릭터들의 멘트와 직업

- 적당히 웃기고 귀여우면서도 주제나 수위가 적정신을 유지하는 느낌

- 부드러운 캐릭터 이동

- 이동할때 답답함이 없고 지하철 칸 전환도 부드러워서 좋았어요

- 토끼가 귀엽다

- 대사가 소소하고 귀여워요

- 개성있는 대화, 호감형 캐릭터

- 직장인 토끼 대사가 재밌었어요

- 타이틀 화면 괜찮

- 튜토리얼 스크린샷 이해 쉬움

- 이동조작 편했음

- 대화 방식 잘 구별됨

- 유자씨가 주인공과 연령이 비슷한 듯 하여 친구로 느껴졌습니다

- 벡종원 토끼 말투가 기억에 남음

- 출근하기 싫은 토끼 기억에 남음

- 대화보는 것이 재미있었다, 각 토끼들과의 상호작용과 퀘스트 등이 잘 되면 더 재미있을 듯

- 토끼에 닿으면 피 닳고 전투할 수 있는 여지를 만들어 둔 것이 지하철에서 할 수 있는 재미있는 요소가 될 것 같아 기대가 된다

- 이동방식 적응하기 쉬움

- 대화 방식 적응 쉬움

- 대화 가능한 토끼 구분 가능: 다른 그림 디테일에 가려서 한눈에 보이지는 않았는데 찾는 것도 그나름의 재미가 될 수는 있는 것 같아요

1. **단점**

- 지하철이 너무 길어요

- 지하철 칸의 구조는 다 같은데 15칸이나 지나면서 말을 걸으려니 지치는 느낌이 들어요

- 대화가 잘 와 닿지 않는다

- 이유는 설명이 힘들다

- 미니게임들이 토끼나 지하철과 잘 어울리는 형태라면 좋겠다, 더미로 들어간 벼락치기는 더미라도 쉬운 난이도로 할 수 있게 넣었으면 어떨까 생각듬

- 목표가 뚜렷하지 않았습니다

- 퀘스트를 받았을 때 노티가 있으면 좋겠어요, “~~를 수락했습니다”

- UI에서 목표를 어딘가에 항상 띄워줬으면 좋겠슴

- 다른 토끼 공격하고 없애는 시스템은 불필요한 느낌

- 타격감 개선을 위해서는 경직, 리액션 필요

- 장소의 반복

- 스토리는 다양해서 좋았지만 사건의 장소가 너무 반복적이라 지루함이 빨리 참아옴, 사소한 변화라도 있으면 좋을 듯

- 토끼 움직임

- 주인공 토끼 조작에서 약간의 미끄러움이 느껴짐

- UI

- 직관적으로 어떤 정보를 표시하는지 왜 그 위치에 그 형태로 있는지 이해하기 힘듦

- 부딫혀도 HP가 잘 안 닳아서 그냥 막 부딫힐 것 같다

- 때리기 기능

- 상대가 찰지게 맞는 모션이 있으면 좋겠어요, 혹은 캐릭터별로 다른 방어모션을 취하거나?

- 지하철역 버튼

- 버튼이라는 느낌을 주거나 손가락 지시표등을 넣는게 어떨까요?

- 대화가능 토끼들의 개성(?)

- 옷이나 아이템 한두개의 특징으로 토끼를 기억해야하다보니 얘가 누구였더라 싶어요

- 토끼가 일기장에 만난 사람을 도감처럼 기록해두면 어떨까요?

- 스토리 어드벤처에서 지하철 꽉찬 승객들의 불쾌함? 그런 요소가 무슨 역할을 하는지 잘 모르겟습니당

- 만원 지하철을 뚫으면서 마음껏 폭력을 쓸 수 있는 해방감? 토성 페널티나 타격감 부족함 등 때문에 액션게임은 아닌 것 같고

- 스토리를 읽는게 당장 무슨 좋은 영향을 주나? 별 이득이 없게 느껴지니 방해되는 것처럼 느껴지는 것 같아요, 맨 앞칸까지 간다는 목표가 있다보니 대사고 토끼고 전부 방해물로 보이는 느낌?

- 이게 뭐하는 게임인지가 확 감이 오지 않아요, 폭력과 스토리 파트가 좀 더 명확히 나뉘어서 “아 이칸은 폭력을 쓸 때구나” “아 여기선 대화로 해결 해야겠구나”하는 판간이 서면 좀 더 명확하게? 감이 오지 않을까 싶기도 하고요

- 아니면 스토리 요소를 깨지 않으면 다음칸을 아예 못간다거나?

- 퀘스트 진행을 위해 폭력으로 지하철 앞뒤를 누비며 스토리 진행을 한다거나..

- 근데 이 게임 첫발표땐 지하철 승객 다 패버리는 폭력성도 특징으로 잡지 않았던가요? 좀 더 액션성 노선 타고 되지 않을까?

- 직관적이지 않는게 많음

- 대사가 좀 짧았으면

- 심즈마크 대화 후 좀 빨리 사라졌으면, 대화 남은게 있는 줄 알고 계속 누름

- 각 토끼들 스토리가 넘 귀엽네요, 말 걸어야하는 이유가 조금 더 분명하면 좋겠어요, 선택지가 많은 것 (때리거나, 말걸거나 그냥 지나치거나)은 좋은데, 게임적 요소가 살짝 부족한 느낌? 왜 유저가 토끼들의 이야기를 들어야 하는지, 토성이 나빠지면 뭐가 안 좋은지, 이입 가능한 요소가 조금 더 추가되면 좋겠습니다

- HIT 버튼이 너무 크고 꼭 눌러야 할 거 같아서 초반에 다 때리고 다녔어요

- 미니게임, 퀘스트가 게임과 연관없어 보임

- 손수건을 돌려줘야할 NPC가 어디에 있는지 알기 어려웠습니다

- 심즈 아이콘 색깔로 퀘스트의 종류가 구분이 되지 않았습니다

- 대학원생 토끼가 주인공을 따라왔다는 발언을 해서 섬짓했습니다

- 이동방식: 이동의 중심점이 고정되다보니 오른쪽으로 가려고 할 때 반대로 가는 경우가 있다. 엄지손가락으로 터치했을 때 그 기준을 상하좌우가 정해지면 경험이 좋아질 것 같아요

- 대화 방식 적응은 쉬웠습니다면 조금 아쉬웠다

- 벼락토끼는 유딩에게 너무 시련을 줌 ㅠㅠ

- 공격하는 시스템: 없애도 흐릿하게 남아있고 앞으로 갈 때 밀쳐지는 점이 없어진다는 느낌이 없었습니다

- 이동방식은 좋았는데 피해야하는 토끼의 범위가 명확하지 않은 느낌이었어요

1. **개선점**

- 초반에 뭘 해야할지 가이드가 있으면 좋겠어요

- 미는 이펙트가 부정적으로 보이면 좋겠어요 (빨갛게 깜빡인다던지)

- 얘기를 끝까지 들었을 때 체력 채워지면 좋겠어요

- 토성이 대화에도 연동되면 재밌을 것 가틈

- 타이틀 화면 표지판에 손가락 or 터치 표시

- 튜토리얼이 너무 긴데 게임 진행하면서 자연스럽게 설명하면 좋을 듯

- 고정가상패드: 처음 터치한 지점을 원점으로 정해서 이동값의 delta를 구하게 구현해보세요

- 대화가능 토끼의 아이콘이 작아요, 움직임이 조금이라도 있으면 좋을 듯

- 공격 시스템 납득은 안가는데 없애는건 반대

- 타격감 개선을 위해서는 knock back!

- 퀘스트는 퍼즐류 추가가 적당해보임

- 타이틀 화면 아무데나 눌러도 시작하는게 좋지 않을까 싶다

- 시작 표지판 밖은 동그라미나 튜토리얼 text box? 같은게 있으면 좋을 것 같습니다

- 튜토리얼 스크린샷도 좋지만 화살표 등으로 클릭해서 play 진행 시켜보는 게 좋을 듯 해요

- 튜토리얼은 각 요소가 게임 내에서 필요해지는 순간에 해당 내용에 대한 튜토리얼을 보여주면 좋을 것 같습니다

- 대화 시스템: 튜토리얼에서는 화면의 아무데나 클릭해도 진행되었는데 NPC 대화는 대화영역을 터치해야 진행되는 것이 어색하였습니다

- NPC 토끼들이 검은 토성의 주인공을 보고 도망다니면 좋겠습니다

- 시작 화면 누를 수 있는 버튼인지 아닌지 구분이 잘 안됐다, 깜빡깜빡 효과나 주변 이미지와는 확실히 차이가 나도록 하면 될 것 같다 아니면 튜토리얼로 알려주고나

- 공격 시스템: 완전 악당인 경우에는 괜찮을 것 같다, 일반토끼는 NPC임으로 공격으로 인한 패널티는 없는게 좋을 것 같다

- 퀘스느는 무엇을 하고 있는지 알려주기만 하면 더 좋을 것 같아요

- 토성 패널티로 다른 대화 가능한 토끼들과의 대화가 어려워진다던가, 추가 퀘스트 생성이라던가

- 백종원 토끼 왜 좋은 거 알려준다더니 안 알려줘요

- 시작 화면 패널에 깜빡/화살표 표시가 더 쉬울 듯, 하지만 직관적으로 알 수 있었다

- 튜토리얼은 이해하기 쉬웠다, 미니게임은 스크린샷 대신에 시간 멈춰도고 실제 플레이 UI에 화살표 표시등으로 test 해보고 실제게임진행?

- 공격 한다는 개념은 좀 어색한 느낌이긴 한데. 지하철이니까 밀기? 가 더 나을 지도.. 하지만 나쁘지는 않은 것 같아요, 타격감은 확실히 개선이 필요할 것 같고 맞은 토끼가 살짝 뛰면서 밀리는 등?

- 토성 아이콘은 진짜 Saturn, 토성으로 하면 재밌을 것 같아요

- 퀘스트 리스트 보기 추가?

- 제일 처음 까만 토끼 말이 좀 긴 것 같아요, 루즈해지는 느낌, 전반적인 스토리는 재밌고 공감이 갔어요